Anno III - Sped. in Abb. Postale Gr. III/70

Tutto COMMODORE

Numero 36 - Settembre 1990 - L. 13.000

La rivista per C64 e AMIGA

SUL DISCO:
C64 Video Script: il programma di videoscrittura

NEWS
Novità dal mondo hard & soft

AMIGA 3000
Sfida al mainframe



TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

Gruppo Editoriale JCE

Il mensile con disco programmi per C64 e C128

COMMODISK

Settembre 1990 - N° 44 - **L. 13.000**

GIOCO
Comodamente strike!

BASIC
Matita rossa sui tuoi listati

MUSICA
Note nei tuoi programmi

DESKTOP VIDEO
Effetti speciali

Commodore 1541

GRAFICA
Materie prime per videogame

è in edicola

Tassa pagata per campione allegato

Gruppo Editoriale JCE

smau 90

CERCA LE RAGAZZE JCE...

... E VINCI !

UN PREMIO SICURO PER TUTTI !!!
GRATTA IL GRIGIO E SCOPRI IL TUO PREMIO



L'INFORMAZIONE QUALIFICATA



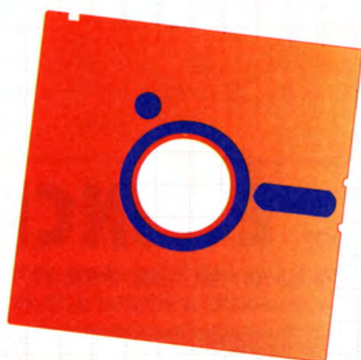
TI ASPETTIAMO ALLO SMAU,
DAL 4 ALL'8 OTTOBRE CON TANTE NOVITÀ
E MIGLIAIA DI PREMI

GRUPPO EDITORIALE JCE
PADIGLIONE 21, STAND A25/B20



Tutto COMMODORE

N° 36 SETTEMBRE 1990





Il Commodore 64 diventa un sistema di videoscrittura professionale. Preparare tesi, ricerche, documenti e testi di ogni tipo è facilissimo, perché le correzioni sono immediate e gli errori senza conseguenze

Istruzioni per l'uso del dischetto

Per caricare i programmi di questo numero di *Tutto Commodore* dovete accendere, nell'ordine, il monitor (o televisore), il drive, eventualmente la stampante e, infine, il computer. Se possedete un Commodore 128 ricordate di impostarlo in modo 64. Inserite il disco nel drive con la facciata A rivolta verso l'alto, digitate LOAD"*",8,1 e premete il tasto Return. Alla comparsa dell'indice dei programmi selezionate, mediante i tasti cursore, la voce che vi interessa e premete il tasto F1. L'uso dei programmi proposti richiede spesso l'uso di un disco di lavoro formattato e vuoto. Per formattare un disco nuovo dovete inserirlo nel drive con la tacca a sinistra (facciata A verso l'alto), digitare l'istruzione OPEN 15,8,15,"N0:NOME DISCO,ID":CLOSE15 e premere il tasto Return. Per formattare un disco su entrambe le facciate dovete girare il disco e ripetere la stessa operazione dopo aver creato una tacca anche sul bordo destro del floppy. Per fare questo prendete due dischi e appoggiateli uno sull'altro in modo da far combaciare le facciate A e i fori ovali di lettura. Con l'aiuto di un taglierino o delle forbici tagliate la nuova tacca sul disco da formattare anche sulla faccia B seguendo attentamente i contorni di quella dell'altro disco.

RUBRICHE









SOMMARIO


Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana



Testata non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza media pubblicitaria è inferiore al 10% come stabilito dal regolamento del C.S.S.T.

Direttore responsabile
Paolo Romani

Direttore editoriale area informatica
Marinella Zetti

Caporedattore
Fernando Zanini

Segretaria di redazione
Alessandra Marini

Collaboratori
Paolo Gussoni, Giorgio Caironi

Art Director
Sergio Sironi

Responsabile grafico desktop publishing
Adelio Barcella

Grafica e impaginazione elettronica
Adriano Barcella

Revisione testi
Flavia Ferro, Antonella Cibelli

Tutto COMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati L.18.000 cadauno.
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza N. 677 del 28/11/88

Fotolito: Bassoli - Milano.

Stampa: GEMM Grafica Srl, Paderno Dugnano (Mi).

Diffusione: Concessionaria esclusiva per l'Italia A.&G. Marco Spa, Via Fortezza 27, 20126 Milano.
Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L. 240.000



Gruppo Editoriale JCE Srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1Telex 352376
JCE MIL I - Telefax 61.27.620 - 66.010.353

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Direttore Commerciale: Giorgio Pancotti

Pubblicità e Marketing:
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1

Responsabile Marketing: Daniela Morandi

Concessionaria esclusiva per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA Srl - via C. Fracassini, 18 - 00198 Roma. Telefono 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti: Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12.
Tel. 02/66025311 - 66025338

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6-20092 Cinisello B. (Mi), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Proprietario: *Editronica Srl*
Esercente l'impresa giornalistica
GRUPPO EDITORIALE JCE Srl.
Fanno parte del gruppo Editoriale JCE Srl:
JCE Srl - Editronica srl - Edimedia Srl



Notizie Smau

La ventisettesima edizione dello Smau avrà luogo alla Fiera di Milano da giovedì 4 a lunedì 8 ottobre 1990. Quest'anno gli espositori saranno più di 900, per un totale di 2.200 marche. Fra queste le marche estere saranno 1.200. Le novità previste saranno più di 800. Fra le iniziative particolari si segnalano le reti informatiche locali (Multirete '90), realizzate con il supporto tecnico di Mondadori Informatica.
Per avere informazioni dettagliate sulla fiera si può ricorrere a Videotel (in funzione da 10 giorni prima dell'inizio della manifestazione), Gulliver, in Smau, cento postazioni elettroniche collegate fra loro e un catalogo di nuova concezione, più analitico e ricco di voci.
Infine, degna di nota, è la partecipazione annuciata di Pro-Info, l'Ente che organizza fiere specializzate in Urss e in Polonia, e la Fiera del Software di Spalato, che aprirà da subito una finestra sui mercati dell'Est.

Computer Play '90

L'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (Aica) e il Salone Internazionale per l'Ufficio (Smau) indicono il concorso Computer Play '90 destinati ai più giovani programmatori su personal computer. Il concorso prevede tre sezioni di partecipazione:

1) per autori singoli fino a 18 anni;
2) per autori singoli fino ai 23 anni e non ancora laureati;
3) per classi scolastiche.

Per concorrere a Computer Play '90 è necessario realizzare un programma per personal computer destinato alla gestione di basi di dati caratterizzato da una buona interfaccia utente, ovvero un programma efficace nell'interazione con l'utilizzatore. Il programma può fare uso anche di routine preesistenti, purché il loro uso sia dichiarato. I diritti per lo sfruttamento del programma realizzato restano di proprietà dell'autore.
Il programma, registrato su floppy disk, deve essere presentato entro il 15 settembre presso la segreteria organizzativa, completo dei dati anagrafici dell'autore, da istruzioni, dal listato e da indicazioni sulla configurazione necessaria per poterlo utilizzare. I programmi privi di istruzioni saranno rifiutati. I lavori saranno giudicati secondo i seguenti criteri: livello comunicativo, facilità d'uso, originalità della soluzione proposta e ricchezza della documentazione.
La giuria incaricata della valutazione dei lavori si riunirà il 4 ottobre nello stand "Computer Play" allo Smau, mentre l'assegnazione dei premi avrà luogo l'8 ottobre.
Per ciascuna sezione del concorso saranno assegnati dei premi:
Agli autori singoli fino a 18 anni verrà assegnata una stampante Citizen.
Agli autori singoli dai 18 ai 23 anni verranno assegnati tre stage interamente spesati e della durata di una o due settimane, offerti dalla Hewlett-Packard, da Ibm e da Olivetti. Il primo classificato inoltre riceverà una stampante Citizen.
La classe scolastica vincitrice oltre alla stampante Citizen riceverà un buono acquisto per libri e riviste offerto dal Gruppo Editoriale Jackson.
In aggiunta, ai primi 50 concorrenti delle tre categorie verrà inviato in omaggio il programma "Amico Pc Executive" realizzato dalla Divisione formazione della Bull Italia, per illustrare in maniera approfondita tutte le potenzialità del personal computer.
L'indirizzo della segreteria organizzativa è:
Studio giornalistico Edit
via Antonio da Recanate, 4
20124 Milano,
tel. 02- 6692681, fax 6693161.

Premio giornalistico Smau

La giuria del primo premio giornalistico Smau, presieduta da Giovanni Giovannini, ha assegnato il primo premio giornalistico Smau, scegliendo i lavori che hanno interpretato nel modo più attuale e informativo il tema: "L'ufficio nell'era informatica tra computer e telecomunicazioni".
Sono stati premiati i seguenti giornalisti:
Giorgio Rivereccio dell'Ansa per la sezione agenzie di stampa.
Carlo Arcari de *Il Sole 24 Ore* per la sezione quotidiani.
Cesare Protetty de *L'Espresso* per la sezione periodici di opinione.
Raffaella Fanelli di *Future Office* per la sezione periodici specializzati.
Vincenzo Masotti della Radio della Svizzera Italiana per la sezione radio.
Fuori concorso la giuria ha assegnato una targa a Nicoletta Castagni di Media 2000 «per il suo costante impegno nella divulgazione dell'informatica».

Zeiss

La nota industria tedesca, leader nella produzione di lenti e di sistemi ottici, ha realizzato un nuovo trattamento antiriflesso Super Et destinato a tutte le lenti Zeiss che dovrebbe ridurre l'af-



faticamento degli occhi a chi passa molto tempo davanti a un monitor o anche a un televisore. Le lenti Zeiss Super Et migliorano la leggibilità del video, filtrano i riverberi ed eliminano le immagini parassite che si formano sulle lenti a causa dei riflessi prodotti da fonti luminose circostanti.

Non solo game

Finalmente, anche chi vuole usare il computer (C64 o Amiga), non solo per giocare, può appoggiarsi alla consulenza degli esperti di Studio Bitplane. Infatti «gli utenti Commodore, in Italia, soffrono per la mancanza di documentazione; è impossibile usare programmi di utilità se gli unici reperibili sono accompagnati da istruzioni vaghe, in lingue sconosciute all'utente, o peggio, non hanno istruzioni. Qualsiasi programma può essere usato a fondo e con profitto solo se è corredato di informazioni chiare, semplici, complete e, soprattutto, in italiano», secondo quanto sostiene l'organizzatore tecnico del gruppo di programmatori. Per ricevere informazioni e il catalogo delle utility create da questa software house basta inviare il proprio indirizzo presso:
Studio Bitplane, casella postale 10942 - 20124 Milano

Oxxi

Dalla californiana Oxxi sono giunti in Italia due nuovi prodotti per Amiga: VideoTitler 1.5, nuova versione di VideoTitler, e ProMotion, che è un sistema di impostazione delle animazioni per VideoScape.
La nuova versione di VideoTitler può manipolare testi tridimensionali, ha strutture di animazioni preregistrate, inoltre dispone di una nuova interfaccia utente. Il programma può essere acquistato unitamente a Lights!Camera!Action! a circa 200mila lire.
ProMotion è un'ottima utility da usare come complemento del noto programma di animazione tridimensionale VideoScape prodotto dalla Aegis software. Senza ProMotion, per impostare un'animazione con VideoScape è necessario introdurre manualmente tramite la tastiera le coordinate che rappresentano il movimento della telecamera, ovvero il punto di osservazione della scena, nonché le coordinate dell'oggetto. L'intera procedura è alquanto noiosa, inoltre richiede un Text Editor.
ProMotion fornisce invece una completa interfaccia grafica che permette di tracciare direttamente sullo schermo con il mouse la traiettoria seguita dalla telecamera e dagli oggetti in movimento. In aggiunta al notevole miglioramento dell'interfaccia utente, ProMotion aggiunge numerose opzioni a VideoScape, per esempio le ombre degli oggetti, il magnetismo tra oggetti, la gravità e il vento. Naturalmente è possibile manipolare anche le sorgenti luminose. Unico neo del programma, per utilizzare nel modo migliore VideoScape con ProMotion è necessario disporre di almeno 1,5 Mb di memoria.

Applied Engineering

Dagli Stati Uniti ci giunge notizia di alcune interessanti periferiche per Amiga. Particolarmente interessante ci sembra il nuovo drive ad alta densità AE3.5, il primo drive ad alta densità per Amiga. Con questo drive, che si collega normalmente alla porta drive di Amiga, è possibile formattare i dischi a 1,76 Mb, oltre al consueto formato di 880 kilobyte. È possibile utilizzare il drive AE3.5 anche per leggere dischetti Ms-Dos da 1,44 Mb o da 720 kb, inoltre questo drive espelle automaticamente il disco. Quanto? Solo 189 dollari. Ora che il fax è diventato uno strumento essenziale quanto il telefono, ci sembra molto interessante un modem utilizzabile anche come fax-machine. Il DataLink 2000 della Applied Engineering può essere utilizzato come modem a 2.400 baud, inoltre con il software aggiuntivo Mnp-5 può inviare dati compressi a 4.800 baud con correzione di errori. Acquistando la Send Fax Option è possibile inviare fax direttamente dallo schermo di Amiga. Il software di DataLink 2000 inoltre può gestire contemporaneamente più schede hardware in multi-tasking: questa opzione può essere molto utile per una bulletin board. DataLink 2000 completo di software di comunicazione e cinque anni di garanzia costa solo 159$, mentre con l'opzione Mnp-5 il prezzo sale a 189 dollari. La Send Fax Option costa 39 dollari. La Applied Engineering dispone anche della versione esterna di Data Link 2000; si chiama DataLink Express e può essere utilizzato con qualsiasi computer dotato di porta seriale Rs232. DataLink Express costa 249$, con Mnp-5 299$, mentre la Send Fax Option costa 79 dollari. La Applied Engineering produce inoltre un'espansione di memoria da 512 kb per Amiga 500, completa di orologio con batteria, che costa solamente 99 dollari.
Per informazioni e ordini rivolgersi ad Applied Engineering, tel. 001-214-241 6060.



Might and Magic II

Solitamente non lasciamo grande spazio ai cosiddetti "giochi di ruolo", ma questo mese vogliamo parlarvi di un nuovo prodotto della New Word Computing che ci è parso degno di nota: "Might and Magic II: Gates to Another World". La versione per C64 del gioco è venduta in una confezione particolarmente ricca, infatti, contiene un manuale piuttosto sostanzioso, una guida per l'utilizzo del gioco sul C64 e ben tre floppy disk per un totale di sei facciate di software.

Lo scopo di questo gioco è il gioco stesso, poiché non c'è un particolare obiettivo da perseguire. Durante il gioco assumete il controllo di un personaggio e "vivete la sua vita", secondo le convenzioni utilizzate dalla maggior parte degli adventure. All'inizio del gioco vi trovate in un mondo strano e per nulla familiare, ma così esso appare anche al personaggio che controllate. Non avete neppure una mappa della zona, anzi è vostro compito stenderne una per potervi orientare nelle fasi successive del gioco.

Durante la vostra avventura esplorerete città, caverne misteriose, pericolose prigioni, castelli maestosi e territori fantastici.

Dovete sapere che più un territorio è pericoloso, più grandi sono i tesori che potete trovarci.



Might and Magic II. Selezione caratteristiche di un personaggio

La nostra opinione su questo tipo di gioco è piuttosto incerta: da una parte dobbiamo dire che il gioco è molto bello, completo e ricco di opzioni, dall'altra pensiamo che sia fin troppo complesso da utilizzare, soprattutto a causa del grosso manuale di istruzioni scritto solamente in inglese. Sembra che si tratta di un gioco per "addetti ai lavori", ovvero per appassionati del genere.

World Cup Soccer Italia '90

Mai come quest'anno si erano visti così tanti programmi di calcio, d'altra parte la febbre dei mondiali fa questo e ben altro. World Cup Soccer Italia '90 d'altra parte può fregiarsi del titolo di "Gioco per computer ufficiale di Italia '90".

All'inizio del gioco si deve scegliere con quale squadra partecipare; la scelta comunque non influenza il gioco, poiché per ottenere buoni risultati conta solamente la propria abilità.

Dopo avere scelto la squadra si devono affrontare le squadre più deboli, in particolare gli Stati Uniti, che nel calcio valgono quanto l'Italia può valere nel baseball.

Dopo questo primo assaggio del clima competitivo si affrontano le squadre più accreditate: non si fa in tempo a credere di essersi impadroniti della tattica necessaria per giocare a un buon livello, che la difesa viene ridicolizzata dai potenti attaccanti della Germania Federale o dalle finezze di Van Basten. Se si riesce a giungere in finale si deve affrontare il Brasile, che evidentemente per i programmatori della Virgin è una squadra molto quotata.

Oltre al raggiungimento della finale e la vittoria della coppa del mondo, si può tentare di raggiungere altri record: World Cup Soccer stila un punteggio che considera, oltre alla qualificazione ottenuta, anche la differenza reti di tutte le partite disputate, il numero di partite vinte e perse e così via. Se si vuole ottenere un buon punteggio pertanto è molto utile seppellire sotto una



World Cup Soccer Italia '90



valanga di gol gli Stati Uniti.

Questo per quanto riguarda la struttura del Campionato.

Vediamo ora la dinamica delle partite.

Contrariamente alle ultime tendenze, la partita non è inquadrata dall'alto, bensì da fondo campo, come se si trattasse di una ripresa televisiva.

Il controllo dei giocatori è decisamente classico, almeno finché la palla è a centrocampo.

Premendo il tasto Fire si assume il controllo del giocatore più vicino alla palla, inoltre se già si controlla un giocatore prossimo alla palla è possibile intervenire con un tackle per tentare di impadronirsene.

Se si controlla la palla, il tasto Fire serve per tirare.

Quando la palla entra in area di rigore, l'inquadratura cambia.

Se state difendendo lo schermo vi mostra un'immagine ripresa da dietro la porta, che mostra il vostro portiere e l'avversario con la palla. Ovviamente assumete il controllo del portiere.

Se invece state attaccando, mantenete il controllo del giocatore, ma l'inquadratura si restringe alla porta avversaria.

Il programma è caratterizzato da una considerevole ricchezza di opzioni, in particolare il gioco è molto realistico e prevede buona parte delle regole del calcio.

Non vogliamo stilare una classifica tra tutti i giochi di calcio per C64 e Amiga esistenti in commercio, tuttavia World Cup Soccer è sicuramente uno dei migliori.

Tennis Cup

Continuiamo con una simulazione sportiva, precisamente di tennis. Stiamo parlando di un programma francese, provenienza piuttosto inconsueta per la produzione di software, presentato dalla Loriciel. Tennis Cup, questo è il nome del programma, è l'ultimo di una lunga serie di tennis da computer iniziata in tempi ormai remoti con due barrette che ribattevano alternativamente un puntino che rimbalzava, sempre con le stesse traiettorie, sui lati dello schermo. Da quel prototipo di gioco a quelli odierni sono stati fatti molti passi avanti. Per esempio il programma che qui vi presentiamo è quanto di più sofisticato sia stato creato in questo genere di simulazione: grafica tridimensionale, vista da entrambi i fondocampo, possibilità di effettuare tornei, realismo, possibilità di intervenire sui parametri che definiscono le modalità di gioco e le caratteristiche dei giocatori.

L'animazione e la grafica sono state affrontate da un punto di vista completamente nuovo e i risultati sono ottimi; anche gli optional sono stati curati in dettaglio; per esempio si può scegliere fra 32 possibili avversari ognuno dei quali è dotato di proprie qualità, difetti e tattiche. Se proprio non bastassero il giocatore può crearsi un contendente "su misura", ed eventualmente stabilire il livello di difficoltà del gioco.

È anche possibile variare i parametri che definiscono l'abilità del giocatore che vi rappresenta in campo; all'inizio disponete del 50% della potenzialità in ogni tipo di colpo e potete modificare a piacere l'efficacia di dritti, rovesci e volée mantenendo però equilibrate le percentuali: per esempio se si ritiene che lo smash abbia poca importanza nell'economia del gioco si può abbassare il valore relativo a questo colpo per eventualmente alzare quello del rovescio. Con il procedere del gioco le percentuali dei colpi si sistemano automaticamente in base all'andamento della partita: i colpi che risulteranno più efficaci faranno salire la relativa percentuale in modo da adeguare i valori all'effettiva capacità del giocatore.

Alla fine di ogni match è possibile salvare i parametri raggiunti in modo che, in caso di nuove partite, il computer conosca già l'abilità del tennista.

Sono molti i fattori che pongono Tennis Cup ai vertici delle simulazioni sportive; spiccano fra tutti l'estremo realismo di gioco, dovuto fra l'altro alla possibilità di scegliere la superficie del campo (terra, sintetico, erba), la grande varietà di tiri possibili, tutti eseguibili facilmente con una determinata sequenza di movimenti del joystick, la possibilità di disputare tornei personalizzando sia la formula di svolgimento sia le caratteristiche degli avversari. L'ottima grafica









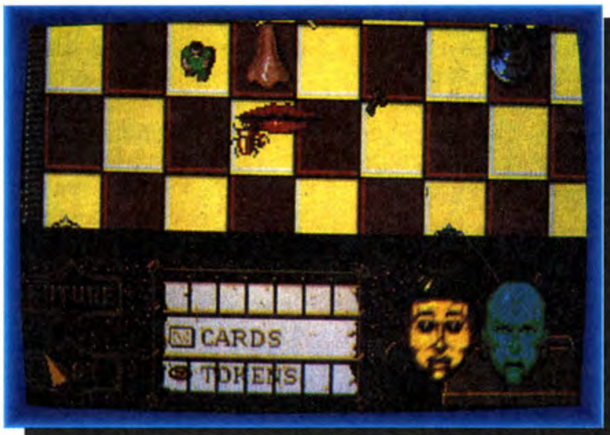
Tennis Cup



e gli effetti sonori non fanno altro che completare le già notevoli qualità del programma.

Theme Park Mystery

«Theme Park (Parco dei divertimenti) è una gita misteriosa nell'ignoto, dove le cose non possono essere date per scontate e dove non tutto è quello che sembra». Già la sibillina introduzione che accompagna il programma ci introduce nel misterioso mondo di questo gioco della Mirrorsoft. Quello che potrebbe sembrare a prima vista un semplice parco giochi è in realtà un luogo in cui si nascondono insidie di ogni sorta, uno scenario degno delle migliori sceneggiature di Hitchcock. Del resto il cinema ha attinto a piene mani dal mondo delle fiere per ambientare i propri film, come si può leggere nel colto e dettagliato libretto allegato al programma. In queste pagine potrete trovare storia e leggenda di ogni genere di parco di divertimenti ma, fatto strano per quello che dovrebbe essere un manuale di istruzioni, non vi è nemmeno un accenno allo svolgimento del gioco. Non c'è da stupirsi però se si pensa alla filosofia di Theme Park: che gusto ci sarebbe a giocare se si conoscessero a priori gli imprevisti e le situazioni di cui il programma è pieno? Per rispettare le finalità del programma e non rovinarvi la sorpresa anche noi rimarremo abbastanza abbottonati anche se il nostro compito sarebbe in realtà quello di darvi maggiori informazioni possibili.



Theme Park Mystery

In ogni caso vi diremo che il gioco consiste in un viaggio all'interno di quattro differenti zone del parco (la Terra del Sogno, la Terra dei Draghi, la Terra del Futuro e quella del Passato) in ognuna delle quali sarete coinvolti in una fantastica avventura.

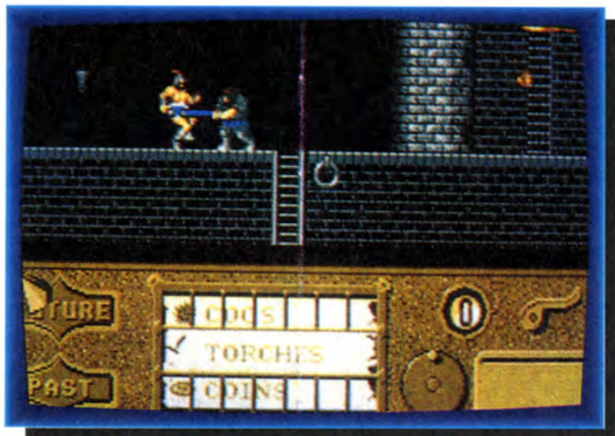
Quelle che potranno sembrare banali attrazioni da Luna Park si trasformeranno in veri e propri incubi dai quali potrete venirne fuori solo con prontezza di riflessi e inventiva.

Una volta tanto ci troviamo di fronte a un programma in cui l'intuizione del giocatore conta di più della sua attitudine a ripetere sequenze predefinite con la manopola del joystick; questo comunque non pregiudica la dinamicità dell'azione ed è proprio questo il fattore che differenzia maggiormente Theme Park Mystery dalle adventure classiche.

Massimiliano Del Rio



Theme Park Mystery



Theme Park Mystery



Cancellare? Mai!

Il Commodore 64 diventa un sistema di videoscrittura professionale. Preparare tesi, ricerche, documenti e testi di ogni tipo è facilissimo, perché le correzioni sono immediate e gli errori senza conseguenze

È opinione comune, purtroppo, che il Commodore 64 sia un computer adatto solo per giocare, eppure la nostra lunga esperienza, fatta su questa prodigiosa macchina, ci ha fatto capire che un computer in grado di elaborare videogame in modo così egregio non può che essere in grado di elaborare con successo anche programmi pensati per scopi meno ludici. Infatti sulle nostre riviste si sono visti spesso programmi che non lasciavano nulla da invidiare a programmi analoghi scritti per macchine ben più costose. Inoltre i sessantaquattristi affezionati alle riviste del Gruppo Editoriale Jce sanno benissimo che il software più interessante, scritto per questo rivoluzionario home computer, non appartiene alla categoria dei videogame. In effetti l'unica limitazione imposta dalla struttura del C64 è l'impossibilità di espandere la propria memoria oltre i 64 kilobyte. Se da una parte è fuori di dubbio che la capacità di memoria di un computer è una qualità importantissima, è anche vero che questo stesso requisito è indispensabile solo quando l'utente deve gestire una massa di dati ingente. Dato che chi compra un Commodore 64 non pensa sicuramente di utilizzarlo per gestire una grossa azienda o un centro di elaborazione dati o qualcosa di simile, ma si accontenterebbe di impiegarlo per la propria contabilità casalinga o per gestire un'azienda di modeste dimensioni, esiste la necessità di software che permetta di soddisfare questi bisogni. Il Commodore 64 è una soluzione ottimale perché, dato il suo costo ridottissimo, è sempre conveniente. È ragionando in questi termini che abbiamo pensato al programma di questo numero. Video



Script, questo è il nome del programma, è un potente word processor. Un word processor è il corrispettivo elettronico di un foglio di carta bianca su cui è possibile scrivere qualsiasi testo, impaginarlo secondo le necessità e stamparlo definitivamente su carta al termine della progettazione a video. L'incredibile vantaggio offerto da un word processor, rispetto a una macchina da scrivere classica, è proprio la possibilità di elaborare le pagine da stampare sul video, perché qualsiasi tipo di errore o ripensamento viene risolto in pochi attimi con semplici operazioni, senza spreco di tempo, carta e lavoro. Per chi è studente diventa uno scherzo preparare ricerche, relazioni, temi, tesi, e per chi lavora è facilissimo preparare la corrispondenza e documenti di ogni tipo, anche perché qualsiasi elemento ripetitivo che compare in una serie di documenti (intestazioni, template eccetera) può essere scritto una volta per tutte e conservato su dischetto per future compilazioni. Inoltre, particolare da non sottovalutare, diventa più facile la conservazione di testi e documenti, perché un dischetto contiene l'equivalente di circa cento pagine di testo e occupa molto meno spazio! Infine, un testo in formato elettronico è estremamente più dinamico perché può essere in ogni momento ripreso e corretto, integrato con altri, spedito via modem, anche dall'altra parte del globo e via così, sulla cresta della veloce onda dell'era informatica. È meglio non rimanere aggrappati a pile di vecchi fogli ingialliti, perché il vento del progresso li sta già spazzando via tutti.



Figura 1. *La schermata del programma Setup*

Vediamo dunque come servirsi del potente strumento di questo numero di *Tutto Commodore*.

Il programma

La prima cosa da fare, se si possiede una stampante, è impostare il programma affinché lo riconosca. Per evitare problemi di compatibilità con la routine di turbo caricamento, effettuate le operazioni con la stampante spenta. Il programma Setup (il secondo nel menù del disco) permette di scegliere fra 24 tipi di impostazioni che corrispondono ad altrettanti tipi di standard. Infatti non è detto che se la vostra stampante non si trova tra quelle visualizzate dal programma (**figura 1**), non possiate usare il programma. Infatti è estremamente probabile che lo standard della vostra stampante sia analogo a quello di una con un altro nome. Per scegliere lo standard dovete semplicemente premere la lettera corrispondente. Compiuta la scelta viene richiesta l'introduzione di altri parametri quali il numero di device (generalmente quattro, ma consultate il manuale della vostra stampante se incontrate problemi), il numero dell'indirizzo secondario (di solito 0), la necessità o meno di un line feed automatico (normalmente non occorre line feed, ma consultate il manuale in caso di problemi) e infine specificare se la vostra stampante è connessa o meno alla user port (di solito no). Terminata la selezione dei parametri di stampa potete decidere i colori del display mediante i tasti funzione (tranne F7 che termina l'operazione). Automaticamente il programma modifica il disco di sistema impostando come default la vostra scelta. Siccome l'operazione agisce in scrittura sul disco originale, prima di effettuare l'operazione di setup, duplicate il disco di *Tutto Commodore* e conservate la copia in un luogo sicuro. Terminata l'impostazione potete ricaricare il menù del disco e selezionare la voce Video Script. Il programma viene caricato e lanciato automaticamente. Durante il caricamento la luce del drive rimane spenta: non si tratta di un malfun-



zionamento, ma dell'effetto del sistema turbo-disk per il caricamento veloce. Al termine della fase di loading compare una schermata che permette di decidere la larghezza del foglio di lavoro in caratteri. I tasti A, B e C, impostano rispettivamente le dimensioni di 40, 80 e 120 caratteri. Normalmente si usa il modo a 40 colonne perché consente di avere sott'occhio tutto il testo contemporaneamente (almeno in senso orizzontale).

L'editor

Appena effettuata l'impostazione del numero di colonne compare la schermata di **figura 2**. Nella parte alta del video vi sono alcuni indicatori (precisamente sulla seconda linea dall'alto). Sulla destra della linea degli indicatori ci sono quelli che specificano le coordinate del cursore (L=linea e C=colonna). Tanto per cominciare è bene che prendiate confidenza con l'editor. Digitate un testo a caso e fate semplici prove di correzione e di modifica delle linee che digitate, cercando di comprendere la logica di funzionamento. La cosa non dovrebbe costituire alcun problema, anche perché i comandi per il movimento del cursore, quelli per l'editing e per la cancellazione sono identici a quelli dell'editor standard del C64. Tenete presente che il tasto Return deve essere premuto solo quando volete che la linea di testo vada a capo in fase di stampa. Sul video compare una freccia a sinistra per indicare il punto in cui la linea va a capo, ma in stampa, naturalmente, non sarà visualizzata. Questo principio, come vedremo, vale per tutti i simboli di formattazione, che determinano le modalità particolari di stampa del testo che li segue. Sempre a proposito del tasto Return ricordate sempre che se lo premete quando il cursore si trova su una linea di testo, tutti i caratteri che seguono la posizione del cursore fino alla fine della linea-schermo saranno cancellati. Per linea-schermo intendiamo la linea fisica sul video. La linea di testo, invece, è la sequenza di caratteri che va da un simbolo di Return al successivo.
Vediamo ora tutte le funzioni di Video Script. I comandi possono essere suddivisi in tre categorie: comandi di output, comandi di editing e comandi di formato.

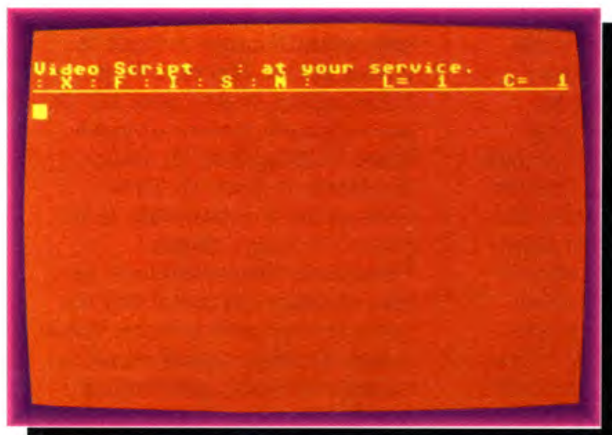


Figura 2. Come si presenta il foglio di lavoro subito dopo il caricamento

Comandi di output

La fase di output è quella che invia il testo definitivo a una stampante, a un drive o, semplicemente, al video.

- **Modo file (Shift+Clr/Home).** La pressione contemporanea dei tasti Shift e Clr/Home attiva il modo file. La linea di comando visualizza tre possibilità di scelta: Recall, Store e Insert. Recall permette di caricare un file di testo da disco, Store permette di salvare il file di testo in memoria sul disco, mentre Insert carica un file di testo inserendolo nel punto in cui si trova il cursore. Inutile sottolineare l'incredibile vantaggio offerto dalla possibilità di inserire moduli di testo già scritti in precedenza e salvati su disco.
- **Modo disco (F1 .).** Premendo il tasto F1 e, di seguito, il tasto punto, si accede al modo disco (**figura 3**). In pratica il programma vi mette a disposizione una linea di input (la linea di comando, cioè la prima in alto) in modo che possiate inviare al drive i soliti comandi del Dos; consultate il manuale del drive per maggiori informazioni.
- **Stampa locale (F1 O P).** La stampa del testo in memoria si ottiene premendo il tasto F1 e, di seguito, i tasti O e P.
- **Stampa globale (F1 O G P file).** La stampa di più documenti concatenati si ottiene premendo, di seguito, il tasto funzione, O, G, P. Fatto questo compare una richiesta d'input



che attende la digitazione del nome del primo file della catena. Naturalmente tutti i file concatenati devono essere sul disco. Per quanto riguarda le modalità di concatenamento fra i file leggete il paragrafo Comandi di formato.

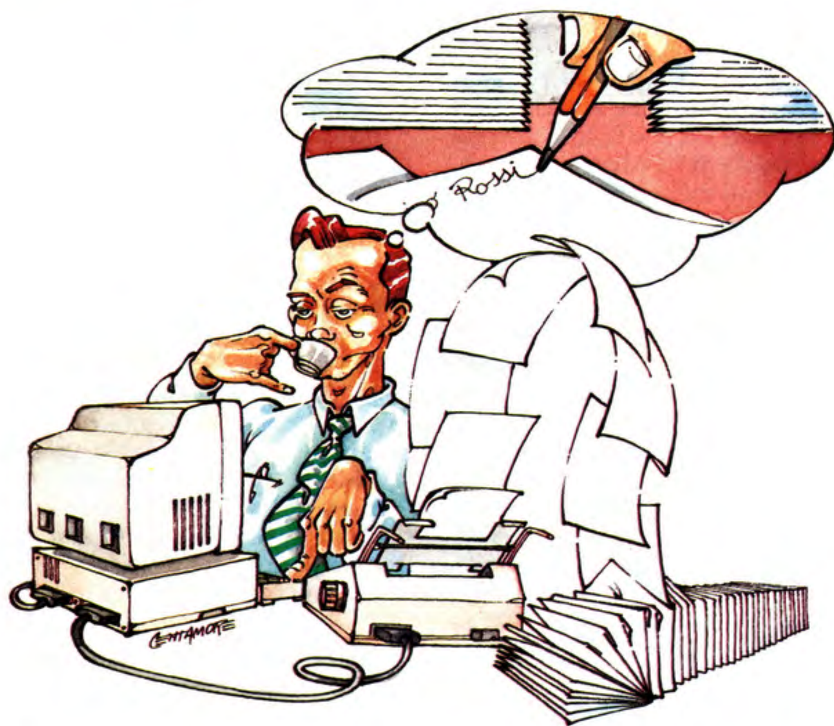
• **Stampa una pagina (F1 O F numero-pagina P).** La stampa di una singola pagina si effettua premendo, in sequenza, i tasti F1, O, F ; quindi occorre digitare il numero della pagina e premere il tasto P.

• **Output su disco (F1 O D).** La sequenza di tasti F1, O e D attiva il modo output generico su disco. È possibile scegliere il tipo di codici usati per esprimere il documento: Cbm (tasto C), Ascii (tasto A) e Printer (tasto P). Il primo modo crea un file contenente il documento espresso in codici video (vedi manuale di utenza del C64), il secondo in modo Ascii e il terzo in modo che lo stesso file, mandato alla stampante direttamente da disco, sortisca lo stesso effetto che se fosse mandato direttamente dal programma.

• **Output a video (F1 O V).** Mandare l'output a video può essere utile per avere un'idea precisa di quello che sarà il documento una volta stampato. Infatti tutti i codici di formato vengono interpretati e il documento visualizzato anche su 120 colonne, secondo le necessità. I tasti cursore consentono di esaminare l'output. Il ritorno al modo normale si opera premendo F1 quando il testo è stato visualizzato tutto.

Comandi di editing

Queste opzioni permettono di impostare alcuni modi generali di funzionamento dell'editor e di compiere alcune operazioni di editing avanzato.



• **Modo insert (F3).** Il tasto funzione F3 attiva il modo insert. Questo significa che ogni carattere digitato nel mezzo di una linea di testo, invece di sovrapporsi al carattere sotto il cursore, si farà spazio spingendo a destra tutta la linea di testo che lo segue.

• **Modo shift (F5).** Il tasto F5 imposta il modo maiuscolo automatico. Tale modo di funzionamento è analogo a quello impostato dalla pressione del tasto Shift/Lock sulla tastiera, ma offre il vantaggio di conservare i tasti numerici facilitando la digitazione di testi misti.

• **Cancella linea (F1 Inst/Del).** La pressione successiva del tasto F1 e del tasto Inst/Del, permette di cancellare l'intera linea-schermo su cui si trova il cursore.

• **Inserisci linea (F1 Shift+Inst/Del).** Premendo F1 e, di seguito, Shift+Inst/Del si inserisce una linea-schermo vuota alla posizione corrente del cursore.

• **Soft Return (Shift+Return).** In alcuni casi occorre andare a capo a video senza imporre anche al testo in stampa di andare a capo. Piuttosto che portare il cursore al capoverso della linea successiva mediante i tasti cursore, è meglio premere Shift+Return.

• **Home (Clr/Home).** Premendo una volta il tasto Clr/Home si porta il cursore in alto a sinistra sullo schermo. Premendo lo stesso tasto due volte, il cursore si posiziona all'inizio di tutto il testo in memoria.

• **Jump (F1 J).** La pressione successiva di F1 e del tasto J permette di portare istantane-

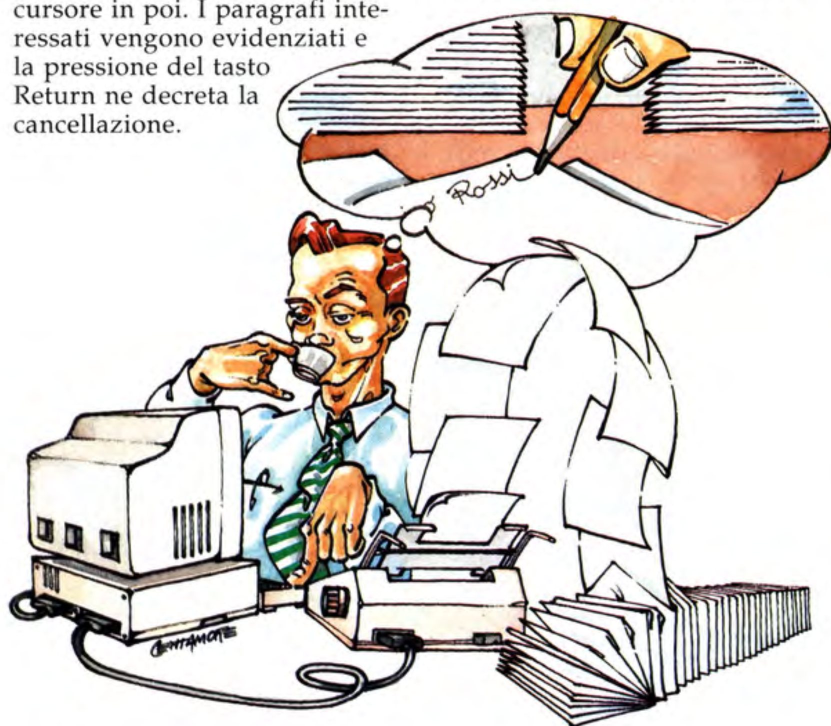


amente il cursore alla posizione specificata.

• **Dividi paragrafo (F1 P S).** La combinazione successiva dei tasti F1, P e S, inserisce un simbolo di "a capo" (freccia a sinistra) nella linea di testo (o paragrafo), alla posizione corrente del cursore. Notate che questa operazione è differente da quella che si svolgerebbe premendo semplicemente il tasto Return (che cancellerebbe la parte rimanente di linea-schermo!).

• **Concatena paragraph (F1 P C).** Questa funzione è l'inversa della precedente: elimina il simbolo di Return su cui si trova il cursore, concatenando due paragrafi (o linee di testo).

• **Cancella paragrafo (F1 D S).** Per cancellare uno o più paragrafi contigui (paragrafo=linea di testo=sentence) si ricorre alla funzione attivata premendo F1, D e poi il tasto S tante volte quanti sono i paragrafi da cancellare, dalla posizione del cursore in poi. I paragrafi interessati vengono evidenziati e la pressione del tasto Return ne decreta la cancellazione.



• **Cancella parola (F1 D W).** Con una funzione analoga è possibile cancellare una o più parole contigue all'interno del testo. Il tasto chiave, in questo caso e W.

• **Cancella tutto (F1 E A).** La cancellazione di tutto il testo in memoria si effettua premendo, come sempre, il tasto funzione F1 e poi di seguito i tasti E, A e Return per confermare l'operazione.

• **Cancella fine (F1 E E).** Questa funzione, analoga alla precedente, consente di cancellare tutto il testo che va dalla posizione del cursore fino al termine del testo. Anche in questo caso occorre confermare l'operazione premendo il tasto Return.

• **Imposta range (F1 R).** Come tutti i migliori word processor, anche Video Script consente di effettuare operazioni su blocchi di testo. Premendo F1 e, di seguito, il tasto R, è possibile evidenziare un certo numero di linee-schermo, partendo da quella su cui si trova il cursore, agendo sui tasti cursore. Quando il blocco evidenziato è quello che occorre memorizzare, basta premere Return. A questo punto il blocco di testo può essere spostato, copiato o cancellato (vedi funzioni seguenti).

• **Copia range (F1 C).** Mediante questa funzione il blocco memorizzato viene copiato (duplicato) alla posizione corrente del cursore.

• **Cancella range (F1 E R).** Mediante questa funzione viene cancellato il blocco memorizzato. Tenete presente che la funzione di blocco non ricorre a un buffer per memorizzare il blocco definito (range), ma evidenzia il testo in oggetto semplicemente ricordando il gruppo di linee che lo individuano. Pertanto qualsiasi operazione che altera il blocco di testo memorizzato, agisce direttamente su quello originale.

• **Trasferisci range (F1 T).** Questa funzione cambia posizione al blocco di testo memorizzato. Dopo aver effettuato l'operazione, secondo quanto spiegato sopra, non vi sarà più alcun blocco memorizzato.

• **Restart (F1 Shift+R).** Facendo seguire la combinazione di tasti Shift+R al consueto tasto funzione F1, si ottiene il Reset del programma, che torna a proporre la selezione fra i tre modi operativi (40, 80 o 120 colonne).

• **Testo secondario (F1 X).** Esiste la possibilità di gestire due testi contemporaneamente in memoria. La combinazione F1 X consente di passare da un documento all'altro. Sulla seconda linea del video dall'alto, l'indicatore X è evidenziato quando vi trovate nel modo te-



sto secondario.

• **Imposta e ricerca (F1 f pattern l).** Esistono due modi di ricerca in Video Script. Uno locale e uno globale. Il primo cerca una sequenza di caratteri all'interno del testo corrente, mentre quello globale estende la ricerca a eventuali testi concatenati (cioè testi collegati a quello in memoria ma residenti su disco: vedi oltre).
Per specificare la sequenza di caratteri da cercare bisogna premere F1 e, subito dopo, f. Dopo aver digitato la sequenza di caratteri e il tasto Return per la conferma, occorre premere il tasto L e la ricerca locale ha inizio. Il cursore si posiziona al termine della sequenza specificata.

• **Ricerca globale (F1 f pattern g).** Se al posto del tasto L si preme il tasto G la ricerca avviene in un file su disco. Pertanto è necessario specificare il nome del file in cui effettuare la ricerca.

• **Hunt (F1 h).** Una volta impostato il pattern di ricerca è possibile avviare la ricerca locale semplicemente premendo F1 e H. La ricerca parte dalla posizione del cursore, verso la fine del testo.

• **Hunt global (F1 shift+h).** La ricerca globale si avvia premendo F1 e la combinazione contemporanea di Shift e H. Questo tipo di ricerca estende la scansione del testo anche a moduli concatenati sul disco (vedi anche oltre).

• **Conteggio parole (F1 #).** Video Script offre la possibilità di contare le parole che compongono il testo in memoria. Premendo la sequenza di tasti F1 e il simbolo # (cancelletto) compare sulla linea di comando il numero di parole (word) contenute nel testo corrente.

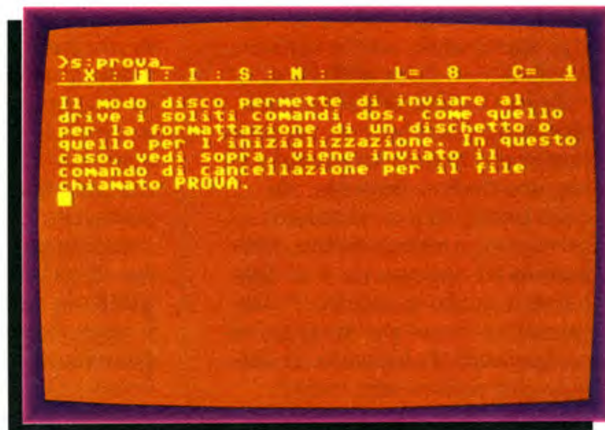


Figura 3. *Cancellazione di un file (disk mode)*

• **Tabulatori.** I tabulatori consentono la compilazione facilitata di tabelle di numeri. I numeri, infatti, possono essere giustificati tutti a destra rispetto al punto di impostazione del tabulatore. Se, per esempio, volete editare una colonna di valori giustificati a destra rispetto alla colonna 15, portate il cursore a detta colonna e premete la sequenza di tasti F1 e N. A questo punto potete digitare il primo valore che rimarrà giustificato a destra rispetto alla colonna 15. Per passare al numero successivo (sottostante) premete il tasto cursore per il movimento verso il basso e digitate la cifra. Ricordate che il modo tabulatore viene disinserito automaticamente non appena digitate un simbolo non numerico, a eccezione del simbolo punto decimale e Inst/Del per le correzioni.

Comandi di formato

I comandi di formato costituiscono l'elemento indispensabile per poter stampare un documento in modo professionale. Un comando di formato definisce un certo tipo di output, a partire dal punto in cui viene messo, all'interno di un testo. Per esempio il codice Bold On, che imposta il modo grassetto, impone che il testo che lo segue venga stampato in modo grassetto. Analogamente il codice Bold Off impone che il testo seguente venga stampato in modo non grassetto, se quest'ultimo è impostato.
Siccome fra la sterminata serie di stampanti adatte per il Commodore 64 ve ne sono poche che implementano tutti i modi di stampa previsti da Video Script, e siccome molti modi di stampa previsti da Video Script sono interpretati diversamente dalle varie stampanti in commercio, vi consigliamo di preparare un documento di prova che contenga tutti i codici di formato che vi interessano. Dopo averlo stampato controllate quali funzioni sono state interpretate in modo uguale a quanto riportato in questo articolo, quali sono state interpretate diversamente e quali non sono state interpretate. Questa analisi del vostro sistema è l'unico modo per permettervi di utilizzare al



meglio il programma e la vostra stampante, anche utilizzandola con altro software.

• **Bold On/Off (F1 8/9).** Posizionando il cursore in un dato punto del testo e premendo F1 seguito da 8 si imposta, da quel punto in poi, il modo grassetto. Analogamente, premendo F1 seguito da 9 si disabilita il modo grassetto. Naturalmente, come per tutti gli altri comandi di formato, il simbolo del codice non viene stampato.

• **Margini (lmXX e rmXX).** Ogni flusso di stampa può essere impaginato su un numero di colonne qualsiasi e posizionato ovunque su tutta la larghezza del foglio. Premendo F2 (Shift+F1) si attiva il simbolo di pre-codice di formato. Tale codice deve precedere sempre i codici particolari di formato.
Osservate il file Test per capire meglio. Lm e Rm sono i codici di formato che impostano, rispettivamente, il margine sinistro e quello destro entro cui impaginare il flusso di stampa. Esempio:

lm5:rm75

imposta i margini alla quinta e alla 75esima colonna del foglio.

• **Lunghezza carta (ppXX).** Mediante il codice di lunghezza carta si specifica la lunghezza in linee di testo del foglio singolo che state usando. Questa direttiva è importante nel caso stiate lavorando con documenti su più pagine, perché fissa un punto di riferimento per la stampa di intestazioni e numeri di pagina. Esempio:

pp66

imposta la lunghezza standard di un foglio in formato A4.

• **Lunghezza pagina (pgXX).** La lunghezza di ciascuna pagina di testo si fissa con questa direttiva. In pratica, il parametro specifica l'ultima linea da utilizzare per il flusso di testo, considerando come prima linea la prima del foglio (vedi direttiva precedente).
È bene che la lunghezza di pagina sia di almeno sei righe inferiore alla lunghezza del foglio per permettere l'inserimento eventuale del numero di pagina e delle intestazioni. Esempio:

pg60

fissa la lunghezza di ciascuna pagina a 60 linee di testo.

• **Posizione verticale (vpXX).** La prima linea della pagina di testo si imposta con questa direttiva. Il numero totale delle linee di testo su ciascuna pagina è uguale al numero specificato da pg meno il valore impostato da vp.

• **Spacing (spXX).** La direttiva spacing imposta il numero di linee di carta occupate da ciascuna linea di testo.
Il valore può essere 1 (normale), 2 o 3.
Questa funzione è utile per evidenziare i testi aumentandone la leggibilità.

• **Pitch (ptXX).** Per pitch si intende il numero di caratteri, in orizzontale, ogni 2,5 cm circa. Molte stampanti non implementano questa funzione, che di solito è impostata a dieci caratteri.
È possibile definire da 1 a 19 caratteri ogni 2,5 centimetri.

• **Form advance (faXX).** Indica, in modo analogo all'istruzione precedente, il numero di caratteri da stampare in verticale ogni 2,5 centimetri. Non tutte le stampanti implementano questa funzione. I valori limite vanno da un minimo di 1 a un massimo di 19 caratteri ogni 2,5 centimetri.

• **Avanzamento di linea (lnXX).** Con questo codice è possibile avanzare di un numero di linee pari al valore che segue la direttiva.

• **Fine pagina (fpXX).** Questa direttiva impone di terminare la pagina corrente, stampando il restante flusso di testo a partire dalla pagina successiva. Questa funzione è utilissima quando occorre fare in modo che un certo documento compaia tutto su una pagina o, per esempio, quando si vuole operare una divisione chiara in capitoli del testo.
La direttiva è usata normalmente senza valori, ma è possibile fare in modo che il programma stampi un certo numero di linee seguenti la direttiva solo se queste possono stare tutte nello spazio rimanente della pagina corrente. Esempio:

fp10

se questa direttiva è seguita, per esempio, da una tabella di dieci righe che non può essere separata su due pagine, il programma controlla se dopo la direttiva c'è sufficiente spazio per stamparla tutta, altrimenti la stampa sulla pagina seguente.

• **Pausa (ps:testo).** Arresta il flusso di stampa fino a quando non viene premuto il tasto C. Questa direttiva è utile per permettere di cambiare carta durante la stampa.

• **Prossimo file (nx:nome file).** Questa importante direttiva consente di collegare due o



più file di testo. In questo modo non esiste praticamente limite di lunghezza per un documento trattabile con Video Script. Per esempio, se al termine del documento A viene posta la direttiva nx:documento B, in fase di stampa, il programma carica da disco e stampa prima il documento A e, quindi, dopo averlo anch'esso caricato da disco, il documento B. Leggete il paragrafo Stampa Globale nella prima parte dell'articolo per sapere come stampare documenti concatenati.

• **Giustificazione (juX).** La giustificazione consente di imporre al testo un allineamento verticale lungo i margini destro e sinistro della pagina. Tale tipo di impaginazione permette di stampare testi in modo molto ordinato. Con ju1 si imposta e con ju0 si disabilita.

• **Allineamento a destra (raX).** Permette di giustificare a destra il testo che lo segue. Con ra1 si attiva la funzione e con ra0 si disattiva.

• **Centering on/off (cnX).** È possibile fare in modo che il testo venga stampato sempre al centro del campo definito dai codici di margine. Premendo F2 (Shift+F1) si attiva il simbolo di pre-codice di formato. Cn1 impone che tutto il testo che segue venga centrato. Cn0 disabilita il modo centering.

• **Intestazioni (hdX:intestazione).** Video Script permette di porre intestazioni all'inizio di ogni pagina di testo. Ecco un esempio chiarificatore:

hd1:JCE,GRUPPO EDITORIALE,VIDEO SCRIPT
hl5:hr70

che significa: stampa una linea



bianca (1 dopo hd) e poi l'intestazione (JCE,GRUPPO EDITORIALE,VIDEO SCRIPT), posizionando il primo elemento (JCE) a sinistra, il secondo al centro (GRUPPO EDITORIALE) e il terzo giustificato a destra.
Inoltre, per le giustificazioni, basati sui seguenti margini: sinistro 5 (hl5) e destro 70 (hr70). L'intestazione introduce ciascuna pagina del documento.

• **Numerazione pagine (ftX:,,).** La numerazione delle pagine si effettua con la direttiva <> tale simbolo indica, in modo generale, il numero di pagina corrente.
L'uso della funzione è analogo a quello dell'istruzione precedente:

hl5:hr70
ft3:,Pagina <>,

che fissa il numero di pagina preceduta da tre linee vuote (ft3), in centro (infatti il simbolo <> si trova nella posizione centrale rispetto alle tre definite dalle due virgole), rispetto ai margini 5 e 70 (hl5:hr70).

• **Margin release (maX).** Consente di stampare la linea di schermo che segue la direttiva fuori dal margine sinistro di un numero di caratteri uguale a quello specificato.

Conversione di file

Dal menù di *Tutto Commodore* selezionate la voce Converter. Il programma che viene lanciato consente di convertire un file scritto con altri word processor (purché siano file tipo user) in un file leggibile con Video Script.

Studio Bitplane



Amiga sfida il mainframe!

Grande festa in casa Commodore per il nuovo nato, da lungo tempo annunciato: Amiga 3000 è tra noi! Vediamo di capire com'è, dove va e per chi è. Le promesse sono decisamente buone

Amiga 3000 è tra noi, o quasi, poiché al momento di redigere l'articolo non è ancora iniziata la distribuzione ai rivenditori autorizzati da parte della Commodore Italiana; a ogni modo non è più un progetto su carta, ma è una realtà da toccare.

La prima cosa da precisare è che non si tratta di un Amiga 2000 più o meno espanso e rattoppato: Amiga 3000 è un computer interamente riprogettato, dalla scheda madre al monitor. L'unico componente che non ha subìto variazioni significative è la tastiera, sempre che questo possa





avere qualche importanza. Il cabinet del computer è stato modificato, ora ha un aspetto più moderno del grosso cassone di Amiga 2000, e mantiene la possibilità di montare due drive da 3,5", mentre non è più possibile installare un drive da 5,25" (ma chi usa più quei vetusti floppy disk così scomodi da trasportare, così floppy (mollicci) e così poco capienti). Sul frontale spicca un grosso interruttore di accensione: prima era nella parte posteriore della macchina, ma le mode sono fatte per essere seguite, e la moda corrente impone un grosso interruttore di accensione nella parte anteriore della macchina, vedi Ibm Ps/2.
Ma vediamo le modifiche più concrete. Iniziamo dal microprocessore, fiore all'occhiello della nuova macchina. La Commodore ha scelto il top della gamma Motorola 68xxx, utilizzando il 68030 abbinato al coprocessore matematico 68882.
Entrambi i processori funzionano a 25 MHz: è disponibile anche la versione più economica a 16 MHz con il 68881, anche se non ci pare un buon affare. Non vi parleremo più dei vantaggi introdotti da questo microprocessore, poiché ne abbiamo parlato a lungo presentandovi la scheda di espansione Gvp. In realtà esistono schede di espansione per Amiga 2000 che consentono di utilizzare questa stessa coppia di processori anche a clock maggiori, per esempio la scheda prodotta dalla Gvp cui abbiamo appena accennato è ora venduta con un clock standard di 28 MHz ed è disponibile anche a 33 MHz, inoltre pare prossima l'uscita di una scheda Hurricane a 50 megahertz. Ma Amiga 3000 è comunque più efficiente di un'Amiga 2000 espansa, poiché quest'ultima ha un bus a 16 bit e 7,16 MHz, pertanto le espansioni Gvp e Hurricane sono costrette a utilizzare un loro bus interno per indirizzare la memoria a 32 bit e comunque devono rallentare ogni volta che devono accedere alla chip Ram, ai chip custom o comunque a dispositivi esterni, mentre l'intera struttura di Amiga 3000 è a 32 bit e consente lo sfruttamento ottimale dell'elevata frequenza di clock e della struttura del microprocessore: il 68030 di Amiga 3000 accede tramite connessioni a 32 bit all'intero hardware, non solo alla Ram (chip e fast), ma anche alla porta Scsi, alla Rom. In particolare è stato creato un nuovo bus dati a 32 bit chiamato Zorro III che consente la connessione di espansioni senza introdurre il collo di bottiglia rappresentato dallo Zorro II di Amiga 2000.
Amiga 3000 è venduta con 2 Mb di Ram, dei quali uno è chip Ram, mentre l'altro è fast Ram. È possibile raddoppiare la chip Ram portandola a 2 Mb, mentre la fast Ram praticamente non ha limite perché può essere portata alla fantascientifica cifra di 1,7 Gb, leggesi gigabyte, ovvero 1.700 megabyte. La memoria interna comunque può essere espansa al massimo a 2+16 Mb (chip+fast).
Amiga 3000 è venduto solamente con hard disk (sarebbe un delitto utilizzare un simile computer con due floppy disk), e si può scegliere tra il modello da 40 Mb e quello da 100 megabyte. È inoltre disponibile una porta Scsi utilissima per il collegamento di periferiche realizzate con questo standard, per esempio vedremmo molto bene un Cd-Rom abbinato ad Amiga 3000.
Un'altra fondamentale novità di Amiga 3000 è il tanto atteso Ecs



(Extended Chip Set), consistente in Super Fat Agnus e Super Denise, le nuove versioni di due dei quattro chip custom che hanno fatto la fortuna di Amiga. Per la verità Super Fat Agnus è già stato inserito nei modelli di Amiga venduti dall'ottobre 1989, mentre Super Denise è una novità in senso assoluto. Super Denise comunque sarà presto (speriamo!) disponibile anche per i possessori di Amiga 2000 e 500 e la sostituzione si presenta molto semplice poiché si deve semplicemente sfilare dallo zoccolo il vecchio chip per sostituirlo con il nuovo.
Accanto all'introduzione di Super Denise non potevano mancare nuovi monitor in grado di esaltarne le incrementate capacità grafiche. In particolare è possibile utilizzare Amiga 3000 con il monitor multisync a colori A1950, oppure con il "supermonitor" paper white A2024.
Continuiamo con le novità di Amiga 3000: è davvero fondamentale il nuovo sistema operativo, che per dare un taglio con il passato è stato chiamato 2.0. A differenza dei precedenti rifacimenti (in particolare la versione 1.2 e 1.3) che consistevano in piccole modifiche e migliorie, il passaggio al sistema 2.0 è decisamente più drastico e comprende numerosi sostanziali cambiamenti che ne hanno migliorato l'aspetto grafico, e che soprattutto hanno reso Amiga ancora più user friendly.
Per terminare, la ciliegina sulla torta del nuovo Amiga 3000 è costituita da AmigaVision, un linguaggio di programmazione object-oriented che consente la creazione di applicazioni senza avere grandi conoscenze di programmazione.
Aggiungiamo un'informazione che dovrebbe consentire di apprezzare la portata di Amiga 3000: tramite il bus Zorro III è possibile aggiungere un qualsiasi microprocessore ed è possibile utilizzarlo a velocità piena. Non possiamo evitare di pensare al potentissimo 68040 che la Motorola dovrebbe iniziare a vendere alla fine dell'anno in corso: pare che questo microprocessore sia sensibilmente più potente addirittura del 80486 Intel, il fiore all'occhiello della gamma Ibm e compatibili, e raggiunga la fantascientifica prestazione di 15-25 Mips (milioni di operazioni al secondo). Si tratta di prestazioni da mainframe, al confronto delle quali il buon vecchio Amiga 2000 con il 68000 sembra veramente un piccolo C64.
Volendo davvero esagerare, è possibile aggiungere ad Amiga 3000 anche processori grafici o numerici ad alta velocità, chip Risc o memoria cache: in altre parole, se è vero che Amiga 3000 liscia è già un computer di tutto rispetto, Amiga 3000 gassata può riservare davvero delle sorprese.



Il sistema operativo

Vediamo più in dettaglio le novità concernenti il nuovo AmigaDos 2.0. Come vi abbiamo anticipato non si tratta di un semplice improvement come i precedenti 1.2 e 1.3, bensì siamo di fronte a un nuovo sistema operativo dall'aspetto più professionale. Innanzitutto è stato ampliato il software di base, il che dovrebbe portare due vantaggi significativi: per i programmatori maggiore facilità nella creazione di applicativi dotati di grande interattività, per gli utenti una maggiore facilità di apprendimento dell'uso di programmi nuovi, dovuta essenzialmente a una più massiccia presenza di routine I/O standard.
Workbench ha modificato in modo sensibile il proprio aspetto: ora appare più professionale e più efficiente. In un certo senso somiglia maggiormente al Finder di Macintosh. Ma le migliorie estetiche sono senza dubbio le meno rilevanti: sono infatti stati ampliati i comandi del menù di Workbench, la velocità di apertura dei "drawers" è sensibilmente aumentata, la sele-



zione multipla degli oggetti è più agevole.
Ora, come per Macintosh, è possibile scegliere la raffigurazione di una finestra: può essere per icone, ma può anche semplicemente essere l'elenco dei nomi dei file, ordinati per nome, data o dimensione. Questo consente di eseguire un applicativo da Workbench anche se manca del corrispondente file .info che fornisce l'immagine dell'icona.
La struttura di Preferences è completamente cambiata: ora Preferences non è più un applicativo, bensì una sottodirectory, un drawer dentro al quale si trovano numerosi applicativi ciascuno dei quali controlla una specifica funzione. In questo modo è molto più facile aggiungere eventuali future espansioni.
Anche la gestione dei vari comandi è molto differente: ora Workbench può funzionare in modo asincrono, il che significa che può eseguire contemporaneamente più comandi, come copiare un file e allo stesso tempo cancellarne un altro, oppure caricare un programma. Un'altra lacuna del vecchio sistema è stata colmata: con 2.0 è possibile interrompere un'operazione prima che questa abbia terminato, per esempio è possibile chiudere la finestra di un drawer prima che la sottodirectory corrispondente sia stata completamente caricata.
Ma il più significativo miglioramento di Workbench consiste nella possibilità di impartire qualsiasi comando senza ricorrere al Cli: è sufficiente visionare una directory "per nome" e fare il solito doppio clic sul nome corrispondente all'applicativo scelto.
Anche la shell è stata migliorata, e possiamo davvero dire che ne è stata fatta di strada dal vecchio Cli del sistema 1.2; in certi casi infatti è più comodo, se non essenziale, ricorrere alla Command Line Interface (soprattutto quando si utilizzano compilatori), e in questo caso una shell efficiente costituisce un aiuto molto efficace.
Altre migliorie del sistema riguardano la possibilità di disporre di più dischi Ram, compatibilmente con la memoria disponibile, inoltre il FastFileSystem è stato inserito in Rom e può essere utilizzato anche con i floppy disk, accelerandone i tempi di accesso. La libreria matematica Ieee in singola precisione è stata migliorata, ed è diventata decisamente più veloce. In questo modo potrà essere utilizzata dai programmatori al posto delle routine FastFloatingPoint senza alcuna riduzione della velocità, il che è un grosso vantaggio, poiché la libreria Ieee riconosce automaticamente i coprocessori matematici 68881 e 68882, quindi qualsiasi programma ad "alto contenuto di matematica" potrà girare molto più velocemente su qualsiasi modello di Amiga dotato di un coprocessore, senza penalizzare gli Amiga dotati del solo 68000.
Tutte le routine grafiche (Intuition e Graphics) sono state modificate e ovviamente possono sfruttare il nuovo Ecs.

Enhanced Chip Set

Il nome è un po' pomposo, ma il contenuto è fenomenale. Per Enhanced Chip Set, Ecs per gli amici, si intendono due nuovi chip custom: Super Fat Agnus e Super Denise. Il primo, già presente sugli Amiga più recenti, apporta due sostanziali miglioramenti: innanzitutto consente ai chip grafici e sonori di indirizzare fino a 1 Mb di Ram su Amiga 500 e 2000, e fino a 2 Mb di Ram su Amiga 3000, inoltre il blitter di Super Agnus può maneggiare oggetti di dimensione decisamente maggiore del vecchio Fat Agnus. Si passa da settori di 1 x 1 kb a ben 32 x 32 kb. Questo consente effetti di scroll più raffinati e più veloci. Per finire Super Fat Agnus può controllare sia schermi in standard Ntsc (americano), sia schermi in standard Pal (europeo).
Ma il cambiamento più vistoso è quello apportato da Super Denise. Sembrerebbe un'eroina dei fumetti, invece Super Denise è un chip apparentemente identico alla Denise che equipaggia tutti gli Amiga finora prodotti, ma è molto più programmabile. Con Super Denise è possibile settare via software la frequenza di scansione dello schermo video, il che tradotto in soldoni significa che un'Amiga con Super Denise dispone di nuovi modi grafici più raffinati. Essenzialmente i nuovi modi grafici sono quattro e sono tutti supportati dal sistema operativo 2.0: SuperHiRes 1.280 x 256, SuperHiRes interlacciato 1.280 x 512, Productivity 640 x 480 e Productivity interlacciato 640 x 960.
I primi due modi sostanzialmente corrispondono ai modi Hi-Res già noti, ma hanno una risoluzione orizzontale doppia. Ma Super Denise può raddoppiare la frequenza di scansione verticale, e allora si ottengono i modi Productivity. Questi due modi richiedono un monitor di tipo Vga o multisync. La soluzione ideale è il nuovo monitor Commodore A1950. Questi modi grafici sono pesantemente penalizzati nel numero massimo di colori visualizzabili: solo quattro; d'altra parte si tratta di



modi grafici destinati ad applicazioni professionali, dove non è richiesto un gran numero di colori.
Super Denise in realtà può anche supportare altri modi grafici, purché si utilizzi un monitor in grado di rappresentarli. Ci pare particolarmente pregevole il monitor A2024 paper-white che consente una risoluzione massima di 1.008 x 800 pixel.
Per utilizzare Super Denise è necessario avere anche Super Agnus, mentre volendo solo disporre dei benefici apportati da Super Agnus è possibile evitare l'acquisto di Super Denise.

AmigaVision

Non abbiamo ancora potuto provare di persona il nuovo ambiente di sviluppo AmigaVision, tuttavia ne abbiamo avuto una descrizione sufficientemente completa da farci credere che ci aspetta un software davvero favoloso. La domanda più difficile che ci pone AmigaVision è: "Di cosa si tratta?". Non è facile definire questa "cosa", poiché per quanto ne sappiamo è una novità in senso assoluto. Lo abbiamo chiamato ambiente di sviluppo, ma abbiamo barato, poiché non vi abbiamo detto che cos'è un ambiente di sviluppo. Proviamo ad azzardare una spiegazione.
Sostanzialmente AmigaVision è un linguaggio di programmazione, nel senso che è un tramite tra il programmatore e la macchina che permette la creazione di programmi. D'altra parte però si tratta di un linguaggio sui generis, poiché non è costituito da linee di comando e istruzioni come i vari Basic, Pascal e C, né è interattivo come il Forth o il Prolog. I comandi sono sostituiti da icone, mentre le linee di comando sono sostituite da veri e propri flow chart che descrivono nel modo più naturale e simbolico possibile la struttura del programma. In un certo senso per scrivere un programma con AmigaVision si deve semplicemente scriverne il flow chart.
Attenzione però: non pensate che AmigaVision sia un giocattolo che permette solo di creare semplici programmi. Al contrario AmigaVision è un sistema molto completo e consente per esempio il controllo di immagini, sprite, simulazione vocale, suoni, animazioni, testi, file di tutti i generi, nonché la gestione di tastiera, mouse e joystick.

Conclusioni

Per concludere, vorremmo aggiungere qualche ulteriore informazione e un commento. Innanzitutto vogliamo rassicurare i proprietari di Amiga 500 o 2000 che temono che le innovazioni di Amiga 3000 li taglino fuori dalle future innovazioni Commodore. Da quello che vi abbiamo detto è chiaro che il nuovo nato Commodore si pone nella fascia più alta dei personal computer, andando a sfidare le prestazioni dei mini; per esempio la Creatura di Steve Jobs, il NeXt, utilizza la stessa accoppiata processori di Amiga 3000. Questo significa che tra gli Amiga dotati di 68000 e Amiga 3000 c'è un bel salto di qualità. È pur vero però che è possibile montare il 68030 e il 68882 anche su un Amiga 2000, e in linea di principio anche su un Amiga 500. Ci pare più importante però notare che sia l'Enhanced Chip Set, sia il nuovo sistema operativo, sia infine AmigaVision saranno presto disponibili per tutti i modelli di Amiga, tranne il 1000 che probabilmente non potrà disporre dell'Ecs. Al momento di redigere l'articolo non sappiamo ancora quando inizierà la vendita di Amiga 3000, di Super Denise (Super Agnus è già in vendita anche separatamente), del nuovo sistema operativo e di AmigaVision, tuttavia è probabile che quando la rivista sarà in edicola il lancio sul mercato sarà già avvenuto, e chi vorrà migliorare la grafica del proprio computer o vorrà semplicemente disporre del sistema operativo più perfezionato, non dovrà certamente spendere cifre esorbitanti per tenersi aggiornato.
Per quanto riguarda Amiga 3000 si pone la solita domanda: a chi conviene acquistare questo computer? Il prezzo di vendita si aggirerà sui 5 milioni e mezzo per la versione più economica e 7 milioni e mezzo per la più costosa. Ci sembrano prezzi decisamente bassi in rapporto alle prestazioni superlative della macchina, ma non sono certamente bassi per il tipico hobbista; tra l'altro la Commodore stessa precisa che la maggior parte dei videogiochi protetti non può funzionare su Amiga 3000.
È nostra opinione che anche l'hobbista con tanti soldi da buttare via non potrebbe ricavare molto da Amiga 3000, mentre non possiamo che consigliare vivamente questa macchina a chi voglia sfruttarne l'incredibile velocità di calcolo per ray-tracing, animazioni o altre applicazioni veramente professionali.
Agli utenti del buon vecchio C64 non rimane che un elemento di consolazione. I sessantaquattristi, infatti, in Italia, costituiscono ancora la stragrande maggioranza degli utenti Commodore... un motivo deve pur esserci!

Gianni Arioli



Ciack, si gira!

Il quarto disco di free software che vi presentiamo sulle pagine della nostra rivista contiene un pacchetto di animazione molto potente: Movie Ram Animation System (codice 9803)

Si tratta di un pacchetto software che consente la creazione di simpatiche animazioni di notevole effetto: il nome completo del pacchetto del resto è molto significativo. Movie significa film, Animation System, ovviamente, significa sistema di animazione, mentre la sigla Ram è stata aggiunta poiché grazie a un efficiente sistema di "crunching", Movie è in grado di contenere tutti i fotogrammi che compongono l'animazione nella memoria Ram del computer, il che permette la realizzazione di un'animazione molto fluida e realistica.

Per realizzare un'animazione con Movie è necessario prima creare i file che rappresentano l'animazione in formato Iff, ovvero è necessario creare con un programma grafico qualsiasi una successione di disegni (in genere qualche decina) la cui alternanza dia luogo all'animazione. Chiamiamo questi file "file fotogramma".

Il pacchetto Movie consiste in tre programmi che devono essere utilizzati da Cli. Per utilizzare Movie dovete avere una certa familiarità con Cli e con l'uso di un Text Editor (consigliamo l'ottimo Emacs, ma va bene anche Ed), poiché è necessario scrivere dei file di testo per controllare l'animazione. I tre programmi sono:

• **Dilbm:** calcola la differenza tra due fotogrammi dell'animazione e produce i file Delta.
• **Pilbm:** raggruppa tutti i file Delta in un unico file chiamato DeltaTog.
• **Movie:** è il programma che legge il file DeltaTog e raffigura sullo schermo l'animazione.

Il programma Movie differisce da altri programmi dello stesso tipo per diversi motivi:

1) È un programma di pubblico dominio che potete ottenere con una spesa modicissima.
2) Utilizza la compressione di animazione di tipo J, un algoritmo estremamente efficace, il quale utilizzando differenti strategie raggiunge una considerevole compressione e una velocissima decompressione.
3) Può utilizzare immagini in formato Ham, comunemente utilizzate per le animazioni, ma anche immagini in altri formati, accetta il modo Overscan che estende le immagini ai bordi dello schermo; inoltre utilizza il formato Pal.

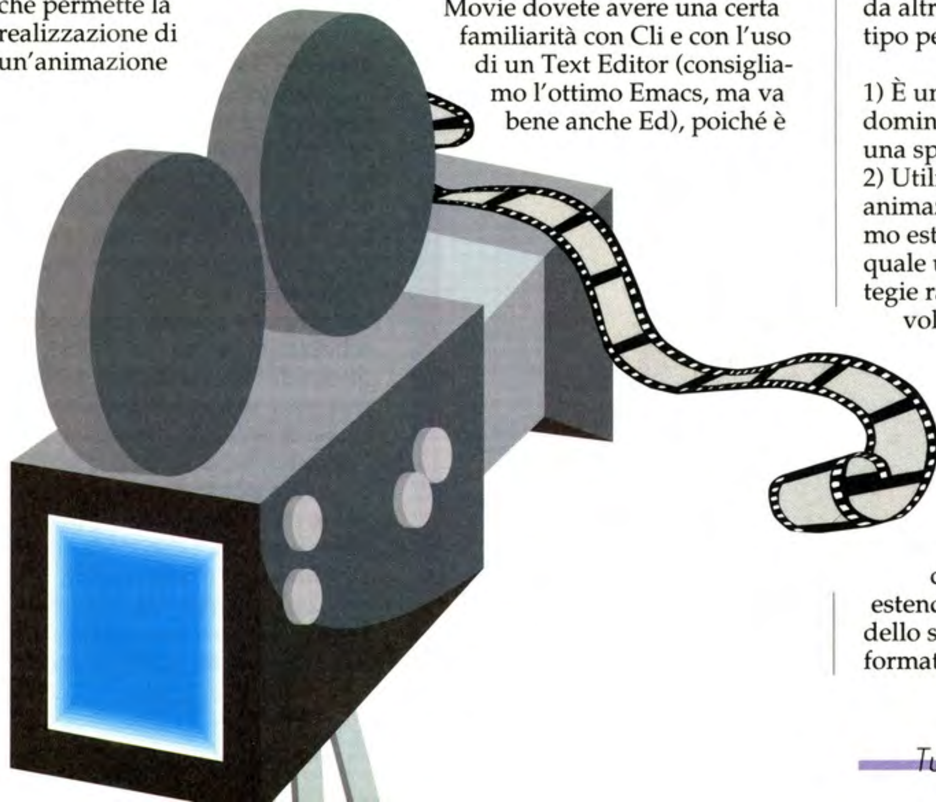




Tavola 1.

File di descrizione dell'animazione

Numero linea	Contenuto	Commento
1	DeltaTog	(nome dell'animazione)
2	Foto1	(nome del primo fotogramma)
3	Delta1-2	(nome del primo file delta)
4	Delta1-3	(nome del secondo file delta)
....	....	(altri file delta)
n	*	(un asterisco indica la fine dei file delta)
n+1	m t	(m è il numero di un file delta, t il ritardo)
n+2	m t	
....	....	

Dilbm

Questo programma calcola la differenza tra due immagini successive e salva il risultato ottenuto su un file Delta. Per utilizzare questo programma basta digitare da Cli:

dilbm file1 file2 delta

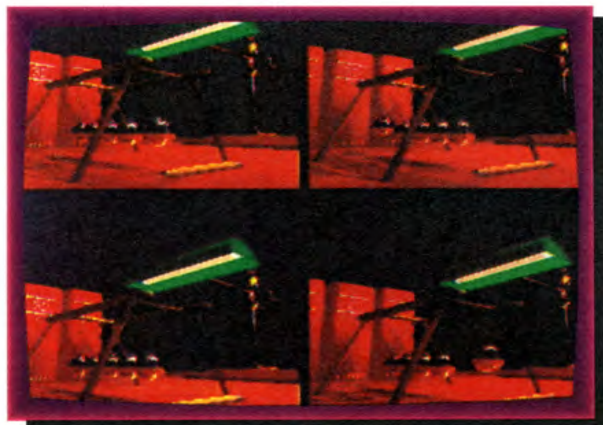
File2 e file2 devono essere i nomi di due file fotogramma consecutivi, mentre delta deve essere il nome di un file di tipo delta. Consigliamo per esempio di chiamare la successione dei file fotogramma con i nomi foto1, foto2, foto3 e così via, mentre i file delta possono essere chiamati delta1-2, delta1-3 eccetera. Supponiamo che seguiate questa convenzione: allora il primo comando che dovete impartire è:

dilbm foto1 foto2 delta1-2

Il file delta1-2 creato in questo modo contiene le informazioni necessarie a convertire l'immagine del file foto1 nell'immagine del file foto2. Il procedimento non è reversibile.
È però possibile creare un altro tipo di file delta, che a differenza del primo è reversibile. Per procedere in questo modo si deve utilizzare lo stesso comando avendo cura di aggiungere una "x" al termine:

dilbm foto1 foto2 delta1-2 x

Normalmente il programma dilbm mostra le differenze tra le immagini man mano che calcola il file delta. Per eliminare la raffigurazione e di conseguenza accelerare il calcolo si deve aggiungere una "q" al comando.



Una sequenza animata con Movie

Pilbm

Questo programma unisce un insieme di file di tipo delta per creare un file di tipo DeltaTog (delta together, ossia delta insieme) che contiene l'intera animazione. Al comando pilbm deve seguire un solo nome, che deve corrispondere a un file di tipo Ascii che contiene la descrizione dell'animazione. Supponiamo di chiamare "desc" il file di descrizione e di utilizzare Ed per crearlo. Si deve digitare il comando ed desc, dopodiché si deve utilizzare il formato di **tavola 1** (ovviamente abbiamo inserito i nomi secondo le indicazioni che vi abbiamo dato).
Il programma di animazione lavora con un doppio buffer: il primo contiene l'immagine mostrata sullo schermo, mentre il secondo contiene l'immagine in via di elaborazione. Vediamo più in dettaglio come avviene l'animazione.
Dapprima viene mostrata sullo schermo la prima immagine, quella del file foto1. Nel frattempo grazie al file delta1 viene calcolata la seconda immagine nell'altro buffer, poi viene mostrata. A questo punto nel primo buffer viene calcolata la terza immagine utilizzando i dati della seconda immagine e il file delta1-3. Il processo viene iterato fino all'esaurimento delle immagini. È necessario stare attenti a questo

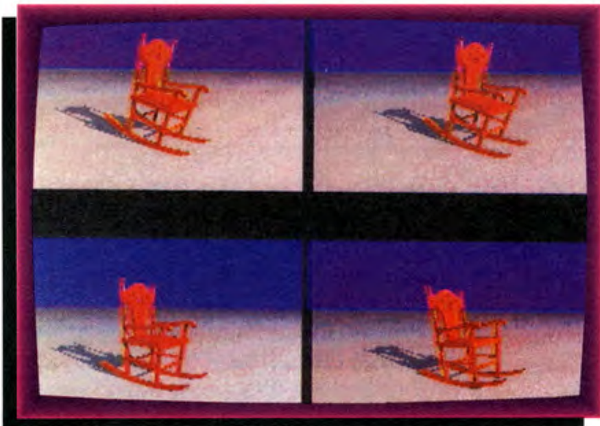


procedimento di doppio buffer, infatti l'immagine del file foto1 è utilizzata sia per creare l'immagine due, sia per l'immagine tre, dopodiché in un buffer si troveranno sempre le immagini dispari, mentre nell'altro si troveranno le immagini pari. Questo significa che i file Delta devono essere costruiti per esempio in questo modo: delta1-2, delta1-3, delta2-4, delta3-5, delta4-6 e così via.
Vediamo meglio come funziona la seconda parte del file di controllo dell'animazione, ossia il gruppo degli "m t".
Il valore di t è semplicemente il tempo impiegato per cambiare un'immagine: solitamente questo valore può essere due o tre. Quando viene incontrato un valore negativo il controllo ritorna all'inizio.
Il valore di m invece indica quale file delta deve essere utilizzato. A priori non è necessario utilizzare tutti i file delta, d'altra parte è possibile che alcuni file vengano utilizzati più volte. È comunque necessario non dimenticare mai la struttura a doppio buffer che complica un po' la programmazione.
In certi casi può essere vantaggioso utilizzare i delta file di tipo reversibile: supponiamo per esempio di volere mostrare una successione di cinque immagini in quest'ordine:

1 2 3 4 5 4 3 2 1 2 3 4 5 4 3 2 1 e così via...

È necessario dare i seguenti comandi, magari servendosi di un file Batch e del comando execute per semplificare la digitazione:

dilbm foto1 foto2 delta1-2 x
dilbm foto1 foto3 delta1-3 x
dilbm foto2 foto4 delta2-4 x
dilbm foto3 foto5 delta3-5 x
dilbm foto4 foto4 delta4-4 x
pilbm desc



Un'altra animazione d'esempio sul disco

Il file Desc a sua volta dovrà avere il formato riprodotto in **tavola 2**. È evidente che il file delta4-4 non produce alcun effetto e può essere utilizzato anche come file delta2-2.

Movie

Siamo finalmente giunti al programma Movie, che è il cuore del sistema. L'utilizzo di questo programma è estremamente semplice, poiché basta digitare

movie DeltaTog

per vedere l'animazione.
Volendo è possibile utilizzare il programma movie da Workbench: basta creare un'icona per il file DeltaTog, selezionarla e richiamare dal menù di Workbenck il comando info. Dalla finestra di info si inserisce il nome movie come default tool per l'icona, e basta fare un doppio clic sull'icona stessa per vedere partire l'animazione.
Sul disco troverete oltre ai tre programmi, anche tre favolose animazioni di esempio, che vi convinceranno all'istante della bontà del programma. In effetti Movie Ram Animation System è davvero un ottimo programma: l'unico difetto potrebbe sembrare una certa macchinosità di utilizzo, ma è sufficiente utilizzarlo una volta per impadronirsi perfettamente della tecnica necessaria, e a quel punto i risultati sono davvero eccellenti.

Tavola 2.

Formato del file desc

```
DeltaTog
foto1
delta1-2
delta1-3
delta2-4
delta3-5
delta4-4
*
1 2
2 2
3 2
4 2
5 2
4 2
3 2
2 2
1 2
5 2
1 -1
```



Hardcopy dello schermo Hi-Res

Vorrei porvi un problema che ho incontrato fin da quando ho iniziato a sviluppare programmi che utilizzano l'alta risoluzione.
Fino a quando si utilizzano potentissime espansioni del Basic, come il Simons' Basic, anche l'hardcopy dello schermo può essere risolta con un semplice comando, ma quando per i motivi più svariati non si può ricorrere a questi tool, il problema della copia su carta dello schermo Hi-Res è veramente serio, anche perché bisogna conciliare le caratteristiche dei vari computer Commodore con i vari modelli di stampanti sul mercato. Vorreste colmare questa lacuna e fornire un software adeguato allo scopo?

Francesco Gentilini
Brescia

Una delle più potenti caratteristiche dei computer Commodore è la grafica. Naturalmente quando il computer viene spento ogni immagine viene persa. La soluzione è quella di trasferire su carta il contenuto dello schermo per mezzo della stampante, in poche parole l'hardcopy dello schermo Hi-Res. La routine che proponiamo a questo scopo e di cui pubblichiamo il listato è la più potente e versatile tra quelle mai presentate su questa rivista poiché funziona con ogni stampante compatibile con la Commodore 1525 e con ogni tipo di computer Commodore: 128, 64, Plus/4 e C16. Hi-Res dump è nella forma caricatore Basic. Se avete intenzione di utilizzare questo programma sul 128, assicuratevi di utilizzare il modo 128 quando digitate il programma, in modo tale da riuscire a tokenizzare le keyword specifiche del 128. Dopo aver digitato il programma dovete informare la routine circa la posizione della mappa Hi-Res nella memoria. Per fare questo dovete aggiornare la variabile SI alla linea 30. Per il 128, Plus/4 e il C16 utilizzate il valore 8192. Questo è l'indirizzo dello schermo di alta risoluzione quando utilizzate i comandi grafici del Basic. Se invece utilizzate un 64 questo indirizzo dipenderà dal particolare programma con cui lo avete disegnato o dalle caratteristiche del programma che state scrivendo, in ogni caso dovete inserire l'indirizzo iniziale. Molti programmi di disegno per Commodore 64 utilizzano l'area che inizia da 24576 ($6000). Se avete problemi a localizzare l'area, potrebbe aiutarvi ricordare che l'indirizzo iniziale deve essere un multiplo pari di 8192 ($2000). A questo punto potete salvare il programma su disco. Quando siete pronti per stampare il vostro disegno con il 64 o il 128, caricate il programma e date il Run. Se state usando un Plus/4 o un C16, digitate POKE56,23:POKE5,0:CLR e quindi caricate e fate girare il programma. Vi verrà chiesto dove volete memorizzare la routine in linguaggio macchina. La risposta che dovete fornire dipende dal calcolatore che state usando, per esempio:

Commodore 64: 49152
Commodore 128: 3072
Plus/4 o C16: 5888

Quando la routine in linguaggio macchina è stata posta in memoria, digitate New e caricate la schermata di alta risoluzione che volete stampare, per esempio con un comando del tipo LOAD-







"SCHERMO",8,1 oppure se utilizzate il 128 con BLOAD"SCHERMO",B0,P8192, naturalmente dovete rimpiazzare la parola SCHERMO con il nome con cui avete salvato su disco la vostra schermata. Per inviare il disegno in stampa è sufficiente dare la SYS corrispondente all'indirizzo iniziale di allocazione della routine in linguaggio macchina (vedi elenco precedente). Per esempio per Commodore 64 l'istruzione è SYS49152. Al termine della stampa, la stampa resta settata in modo grafico, spegnetela e riaccendetela per resettarla.

Listato 1.

```
10 poke53280,0:poke53281,0
30 sl=8192:rem locazione dello schermo hires
40 printchr$(147)chr$(5)"  copyright 1988 gruppo editoriale jce"
50 print:print:print
70 input"indirizzo iniziale";s
80 fori=stos+237:readd:pokei,d:x=x+d:next
90 ifx<>34823thenprint:print:print"errore nei data"
100 sl=sl+7671:hb=int(sl/256):lb=sl-256*hb
110 pokes+57,lb:pokes+61,hb:pokes+65,lb+8:pokes+69,hb
120 print:print:print"hires dump installato":print"sys"s"per attivare"
130 data 169,0,32,189,255,169,1,162
140 data 4,160,0,32,186,255,32,192
150 data 255,169,0,32,189,255,169,21
160 data 162,4,160,21,32,186,255,32
170 data 192,255,162,1,32,201,255,169
180 data 8,32,210,255,169,0,133,80
190 data 133,82,133,83,169,25,133,81
200 data 169,247,133,250,169,61,133,251
210 data 169,255,133,252,169,61,133,253
220 data 160,8,177,250,133,254,177,252
230 data 133,255,166,80,240,7,70,254
240 data 102,255,202,208,249,162,8,102
250 data 255,38,254,202,208,249,165,83
260 data 240,4,37,254,133,254,169,128
270 data 5,254,32,210,255,136,208,210
280 data 240,3,24,144,203,56,165,250
290 data 233,64,133,250,165,251,233,1
300 data 133,251,56,165,252,233,64,133
310 data 252,165,253,233,1,133,253,198
320 data 81,208,173,169,25,133,81,169
330 data 13,32,210,255,230,80,165,80
340 data 201,8,208,14,169,0,133,80
350 data 162,8,198,250,198,252,202,208
360 data 249,24,165,250,105,72,133,250
370 data 165,251,105,31,133,251,24,165
380 data 252,105,72,133,252,165,253,105
390 data 31,133,253,230,82,165,82,201
400 data 45,144,159,201,46,240,6,169
410 data 31,133,83,208,149,32,204,255
420 data 169,1,32,195,255,96
```

Free Software

In inglese per Commodore Amiga 500/1000/2000

UTILITY GRAFICHE

In questo disco si trovano diversi interessanti programmi di grafica. Iff to Pieces permette di creare un puzzle con un'immagine Iff; Drop Shadow arricchisce le finestre di Amiga con un'ombra di profondità variabile; Ray è un potente programma di Ray Tracing, per certi aspetti si tratta di un programma migliore di Sculpt 3D; VDraw è un editor grafico tipo De Luxe Paint; Rot è un efficace editor di oggetti tridimensionali, che ne permette anche l'animazione; per concludere c'è anche la versione ridotta di mCad, un programma di Computer Aided Design, la cui versione completa si trova sul disco 1002.
Cod ***9800***

UTILITY GRAFICHE

Anche questo disco contiene programmi grafici, ma di tipo diverso dal precedente. Si tratta di tanti piccoli programmi utilissimi per chi ama sfruttare le capacità grafiche di Amiga. Dissolve e serve a far comparire un'immagine registrata come file Iff con effetto dissolvenza; Autopics trasforma un programma di visualizzazione di file Iff in uno slideshow; Zap to icon e Iff to icon permettono di inserire in un'icona un file Iff; 64 Convert trasforma un file di Print Shop per C64 in un file per Amiga; Filter Pix è un editor grafico per immagini digitalizzate; Show Print stampa qualsiasi immagine Amiga, anche in overscan; altri programmi consentono per esempio il passaggio di un'icona in un editor grafico, oppure ricolorano un'immagine Iff per rendere compatibili due diverse palette di colori, e ce ne sono ancora altri.
Cod ***9801***

CAD

Su questo disco è contenuta la versione completa di mCad. Oltre al programma vero e proprio con tutti i file che ne consentono l'uso completo, sul disco si trovano anche alcuni printer driver appositamente creati per mCad, nonché un completo manuale di istruzioni per l'uso.
Cod ***9802***

ANIMAZIONE

Chi ama le animazioni elettroniche non può assolutamente fare a meno di Movies, un package per la realizzazione di "filmati" con Amiga. Il package è composto da tre programmi. Il primo calcola le differenze tra due immagini e crea i file "delta", il secondo raccoglie tutti i file "delta" e produce un file di animazione, mentre il terzo è il programma "movies" vero e proprio che rappresenta sullo schermo l'animazione. Per utilizzare movies è sufficiente avere i file Iff di una successione di immagini che rappresentino un'animazione e in pochi minuti il gioco è fatto e l'animazione è pronta.
Cod ***9803***

MUSICA

Il programma Play che si trova su questo disco consente di ascoltare un qualsiasi file Sonix, senza utilizzare Sonix (per i neofiti di Amiga ricordiamo che Sonix è un ottimo programma commerciale che trasforma Amiga in uno studio di registrazione).
Il programma gira senza disturbare la normale attività di Amiga, quindi è possibile ascoltare la musica mentre per esempio si utilizza un word processor, un database o un editor grafico.
Oltre al programma principale sul disco ci sono alcuni brani Sonix e un'utility che disabilita il filtro audio di Amiga, rendendo più "viva" la musica.
Cod ***9804***

Ogni disco è disponibile a ***lire 15.000.*** Per l'ordine servitevi del modulo che trovate in queste pagine specificando negli appositi spazi i codici dei dischetti desiderati.

UTILITY VARIE

E davvero difficile dare una definizione di questo disco perché raccoglie un grande numero di programmi di tutti i generi. Si comincia con un

virus checker, si continua con un copiatore velocissimo, poi si passa a un'utility che mostra sul video i settori liberi di un floppy disk.
Spostandosi un poco nell'enorme finestra che raccoglie tutte le icone si può vedere un ottimo Amiga Monitor che mostra tutte le attività di Amiga (per esempio i task attivi e la loro priorità, oppure i device collegati). È interessante Dir Master, un database per catalogare i programmi, ma si può vedere anche Time Set, oppure ACalc che offre una calcolatrice in linea. E non è finita qui...
Cod..**9805**

UTILITY

Anche questo disco ha un contenuto molto eterogeneo. Per i momenti di relax ci sono Life e Go-moku. Il primo è il classico simulatore di sistema vivente, mentre il secondo è una specie di Forza Quattro. C'è un Font Editor, alcuni ottimi esempi di programmi in Amiga Basic, un calendario, ma a nostro avviso il pezzo forte di questa collezione è Popcli.
Si tratta di un'utility che gira senza disturbare il corretto funzionamento di Amiga e che vi permette di ottenere un nuovo Cli in qualsiasi momento semplicemente premendo i tasti Amiga sinistro e Escape, senza dover passare da una finestra di Workbench o da un altro Cli.
In aggiunta Popcli spegne lo schermo di Amiga se non si preme nessun tasto per oltre due minuti.
Cod..**9806**

FONT

Questo dischetto è essenzialmente una raccolta di font, che vi permette di arricchire i vostri programmi con i caratteri che preferite, oppure vi permette di scegliere i caratteri più belli da utilizzare con i programmi grafici.
In aggiunta sul disco si trovano quattro utility. La prima è naturalmente un font editor che potete utilizzare per modificare a vostro piacimento i font.
Blitzfonts accelera in modo considerevole la visualizzazione dei font, Set Font modifica il font di default per tutti gli schermi di Amiga (solitamente Topaz 8), mentre Chgfont modifica il font nella prima finestra che viene aperta.
Cod..**9807**

ANIMAZIONE e UTILITY

Su questo disco si trovano due differenti prodotti. Il primo è lo spettacolare Juggler, un'animazione 3D che mostra con notevole efficacia le notevoli capacità grafiche e di calcolo di Amiga. Il secondo è un'utility molto sofisticata, si chiama Printer Driver Creator e come dice il nome è un programma che permette la creazione di nuovi Printer Driver, che com'è noto sono brevi file che permettono ad Amiga un'efficientissima gestione di qualsiasi stampante.
Cod..**9808**

ICONE

Ovvero tutto quanto potrebbe servirvi per effettuare qualsiasi manipolazione di icone. Si tratta di una raccolta di utility decisamente specializzate, destinate essenzialmente a chi ama "ridisegnare" i propri dischetti arricchendoli con la propria fantasia. In questo disco trovate davvero qualsiasi cosa potrebbe servirvi per maneggiare icone e se sentite qualcuno dire «Real men don't use icons» non fateci caso...
Cod..**9809**

Compilare e spedire questo tagliando a: ***Gruppo Editoriale JCE srl, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI)***

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD

Si accettano anche le fotocopie del coupon

Cognome..Nome..

Via..

CAP........................Città..Prov..................

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L. ....non trasferibile intestato a: Gruppo Editoriale JCE.

❑ allego ricevuta di versamento di L. ....sul cc/p n. 351205
intestato a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI).

❑ pago fin d'ora l'importo di L. ....con la mia carta di credito

Bank Americard n° ....scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Aggiungere L. 5.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di IVA

Data ....Firma ....

❑ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita IVA è: ....

N.B. L'EVENTUALE RICHIESTA DI FATTURA NON ESCLUDE IL PAGAMENTO ANTICIPATO

BUTTA
LA MACCHINA
DA SCRIVERE:
C'È VIDEO SCRIPT!

ECCO IL TOP
DELLA SERIE:
AMIGA 3000!